CADA VEZ MELHOR
30
HERÓIS
DO FUTURO
EDITORA PRESS
R$ 1,95
AVENTURA SEM FIM!
SHURATO
MAGIC KNIGHT RAYEARTH
DRAGONBALL
SPELLFIRE
GRÁTIS: GUIA PRÁTICO DE SPELLFIRE

Oooooba!!

Tá todo mundo achando incrível essa história de dar dez prêmios por edição! **MAS PODE ACREDITAR... SÃO DEZ PRÊMIOS POR NÚMERO MESMO!** Mas só pros sócios do Clube Heróis do Futuro. Desta vez a galera vai se amarrar nesses bonés da hora, importados e distribuídos no Brasil pela **DAVOS**. Estes **SUPER SÓCIOS** vão poder andar por aí literalmente de cabeça feita!

Então, não marque bobeira. Preencha já sua ficha, junte uma foto e mande

Nome: ....

Endereço: ....

Idade:...................... Quais são os seus heróis prediletos? ....

....

Nosso endereço é: R. Carlos da Costa R. Junior, 453 - Osasco - SP - CEP 06213-110

EDUARDO M. S. DO CARMO, 14 anos - Fortaleza - CE

MARIA HELENA A. SOARES, 16 anos - Campo Grande - MS

KEYLA D. DE BRITO, 13 anos - Cândido Sales - BA

ANDRÉ C. MARRETTO, 4 anos - Nova Friburgo - RS

THAVAN OSIAS H. PADOIN, 7 anos - Novo Hamburgo - RS

CARLA JOSÉ S. DUARTE, 8 anos - Cotagem - MG

CLÁUDIO ROBERTO F. DA SILVA, 28 anos - São Paulo -SP

AMANDA CRISTIANE ONDANI, 12 anos - Guaíra - SP

ALEX JESUÍNO DIAS, 26 anos - Volta Redonda - RJ

MARCELO KOMESU, 12 - Guaimbé - SP

IMPERDÍVEL

A SUA **HF** ESTARÁ PRESENTE NA BIENAL DO LIVRO DE 17 À 25 DE AGOSTO NO EXPO CENTER NORTE, NOS ESTANDES 1 E 7 DA APRENDER 96.
TODO UNIVERSO DOS SEUS HERÓIS ESTARÃO DISPONÍVEIS.
VENHA NOS VISITAR.

EDITORA PRESS

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

HERÓIS DO FUTURO
ANO 2 - Nº 30

DIRETORES EDITORIAIS
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIREÇÃO DE ARTE
Rogério Fernando Ferreira - blkRoger

EDITOR CHEFE
Carlos Mann

EDITORES ASSISTENTES
Dario Chaves, Ricardo Santoro

COLABORADORES
Alexandre Nagado, Christian Föcking, Cristiano Nunes, Edison Diogo, Fabricio Grellet, J.M.M. Kazi (Panacéia), Leonardo Bussadori, Michel Matsuda (Neo Animation), Pedro Bahia, Rogério Saladino, Silvio Martins, Sydney Gusman, Yuri Goya

ARTICULISTAS
Jotapê, Pablo Ferreira

ARTISTAS CONVIDADOS
Carlos Mota, Márcio Nicolosi, Leo, Aran, Salvador, Vilela

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS
Rodrigo Garcia

FOTÓGRAFO
Mário Ucci

ASSISTENTES DE PRODUÇÃO
Ricardo Jorge F. Rodrigues, Josiel T. J.

DIGITAÇÃO
Marcia Lapenta

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIAS DE REDAÇÃO
Juliana Guatelli
Marisabel Henrique

FOTOLITO
Fast Graph / Grafbrás

IMPRESSÃO

Ipsis Gráfica e Editora S.A.

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação quinzenal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Carlos da Costa Ramalho jr., 453 - Presidente Altino - Osasco - São Paulo - CEP 06210 -138. - FAX : (011) 702 3503.

Uóóóóó! A TV tá pegando fogo!

RAYEARTH, SHURATO, SAILOR MOON!!

Tudo estreando de uma vez! Como não podia deixar de ser, eles estão marcando presença aqui na sua HERÓIS DO FUTURO. E pra provar que quem manda na revista é o leitor, estão de volta os fantásticos e inigualáveis CAVALEIROS DO ZODÍACO!! Recebemos tantas cartas pedindo o retorno dos DEFENSORES DE ATENA que vocês nem imaginam! Mas não se preocupem que eles vão continuar por um bom tempo aqui na HF. E o melhor de tudo é que agora VOCÊ TAMBÉM É UM CAVALEIRO!! Escolha sua armadura, porque a aventura começou!

SEI NÃO, MAS EU JÁ ESTIVE AQUI ANTES...

Jotapê

A dramática morte da Supermoça em "Crise..."

Crise: um dos melhores crossovers de todos.

A série caça-níqueis "Marvel vs. DC" é até divertida...

Alguém aí já ouviu falar em **Deja Vu**? Bem, **deja vu** é aquela sensação esquisita de que a gente já esteve num determinado lugar antes onde se está chegando agora, ou de que já viveu certa situação que está ocorrendo neste momento. Em geral, não há nada de errado. É só um truque de nossa cabeça. O problema é quando o que provoca esse truque é outra coisa. Por exemplo, editoras americanas de gibis. Graças a elas, faz dez anos que vivemos **deja vus**. Eu estou me referindo aos megamaxisagas-crossovers da vida que elas oferecem.

Nunca muda nada. É sempre a mesma ladainha. Às vezes, só trocam os personagens. Outras, nem isso. Há 12 anos a Marvel produziu uma excrescência chamada **Secret Wars**, dando início à era dos mega-crossovers. Com esse traste, uma malfadada regrinha se estabeleceu. Sempre vai haver um sujeito onipresente, onisciente e onipotente causando dor-de-cabeça. Na época, o maioral de plantão foi o cretiníssimo **Beyonder**. Até aí, tudo bem. Quem disse que não podemos ser criativos partindo de uma mesma idéia? Afinal, o conflito entre super-heróis e supervilões é uma premissa largamente empregada e não empata a criatividade de ninguém.

Um ano depois, a DC Comics lançou **Crise nas Infinitas Terras** - que a editora.

Secret Wars: excrescência?!!

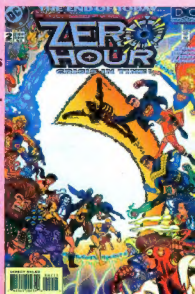
Abril republica pela enésima vez este ano. Tratava-se de uma máxi-série em 12 números, infinitamente melhor do que Secret Wars, que se dispunha a reordenar o universo da editora. A premissa era a seguinte: duas entidades hiperultrapoderosas - o Monitor e o Antimonitor - se digladiavam para evitar a destruição do Multiverso, tendo todos os super-heróis como massa de manobra. No fim, a resultante foi o Universo DC mais organizado como conhecemos hoje - claro que isso é piada. O Universo DC continua uma bagunça!

Pronto, estava lançado mais um clichê: o tal sujeito (ou sujeitos) onipotente e onisciente quer destruir o universo (ou universos) e recriá-lo à sua imagem e semelhança. Tem sido assim desde então. Foi desse jeito em **Eclipse Total**, da defunta editora americana Eclipse Comics. Não deu outra em **Quando Mundos Colidem**. Repetiu-se a dose quando o babaquara Beyonder reapareceu em **Secret Wars II**. É, sem tirar nem pôr, o que aconteceu em **Zero Hora**. E, dito e feito, o crossover **Marvel versus DC** revisita o mesmo caldeirão de deja vu requentado.

A mini-série Zero Hora deve estar chegando às bancas brasileiras em poucos meses. Mais uma vez, a DC pretende, com ela, reordenar seu universo. Não falta o supervilão onipotente, as já batidas alterações no fluxo do tempo e as encomendadas reformulações dos personagens. É a mesma Crise nas Infinitas Terras de onze anos atrás, só que mal feita.

Já **Quando os Mundos Colidem** é uma picaretagem da DC para aumentar as vendas das revistas de super-heróis étnicos da sua divisão Milestone. O Super-Homem - o grande salvapátria dos gibis que vão mal das pernas - e outros membros da família Super enfrentam os heróis do universo Milestone e depois se aliam a eles para impedir que os dois universos - Milestone e DC - sejam fundidos numa só dimensão amálgama. É lixo puro. Só teve o mérito de servir de "inspiração" para o audacioso projeto **Marvel vs. DC**.

A mini-série em quatro edições **Marvel vs. DC** é a mesma coisa que **Quando Mundos Colidem**, com a diferença de contar com mais pompa e circunstância. Afinal, a verba é mais polpuda. Foi uma jogada de marketing bilionária. Mas, justiça seja feita: as 12 edições do universo Amálgama que retratam as fusões de personagens das duas editoras (ver matéria da HF 29)foi uma das melhores coisas que se produziu em 1996. Há muito bom humor e algumas sacadas memoráveis. Fora isso, a mini-série cheira a naftalina recauchutada.

Zero Hour: mais uma vez tentando botar ordem na casa

A VERDADE ESTÁ NA REDE

Saca só o que a HF conseguiu você que está querendo algo mais de ARQUIVO-X: endereços na INTERNET pra fuçar o quanto quiser!

Agora, você pode acessar um incrível banco de dados sobre personagens e atores, um guia atualizado dos episódios ou simplesmente deixar um recado para Mulder e Scully.

FOX: http://www.foxnetwork.com/Prime/FoxFaves/XFiles/index.html
BANCO DE DADO: Shttp://www.neosoft.com/sbanks/xfilles/ xfilles.html
MULDER: http://duggy.extern.ucsd.edu/~/xlnny/text.html
SCULLY: http://www.bchs.uh.edu.~ecantu/gatb/gatb.html

SE LIGA, GALERA! ALÉM DA INTERNET, A HF SEMPRE TRAZ TODAS AS NOVIDADES DOS ARQUIVOS X.

Arquivo-X, mistérios até na Net

A VOLTA TRIUNFAL DE ELEKTRA

Criada por Frank Miller para ser o grande amor da vida do herói cego **Demolidor**, a sensual ninja **ELEKTRA** vai consolidar sua volta com uma nova revista mensal dedicada às suas aventuras solo, que deve sair em breve nos Estados Unidos.

Segundo o roteirista responsável pelo projetó, o enigmático **Peter Milligan** – que ultimamente vem escrevendo várias histórias para as revistas do selo **Vertigo** que a **DC Comics** dedica a projetos mais adultos –, a personagem, que é filha de um falecido magnata grego, "viverá o conflito entre a boa menina que ela quer se tornar e a bad girl que ela é".

Quem não gostou nada dessa notícia é o próprio **Miller** que, por ter criado a ninja, se sente dono dela. Ele acha que a **Marvel** o traiu quando não o consultou sobre a ressurreição da personagem, que acabou se consumando no começo do ano passado. A arte está por conta de MIKE DEODATO, o artista brasileiro que está desbancando os maioriais dos comics!!

Como você viu na HF 28, os cards estão aparecendo em uma nova modalidade. Em tamanho gigante, eles não são apenas privilégio dos fãs de seriado de TV. Os leitores de comics também têm a sua vez com a **coleção de cards da Vampirella**.
A coroa está mais atual e desejada que nunca e seu gibi tem ocupado, no último ano, sempre os **primeiros lugares do Top Ten das Bad Girls**.

COM UMA GATA DESSAS, DÁ PRA ENTENDER TAMANHA DEVOÇÃO

A VOLTA AO LAR...

Pois é... esse mundo dá voltas.
Em 1992, alguns dos mais importantes desenhistas da Marvel pularam fora e fundaram a própria editora, a IMAGE COMICS. Entre eles estavam Rob Liefeld (Youngblood) e Jim Lee (Wildcats), justamente os que mais vendiam gibis, junto com Todd MacFarlene (Spawn) pela poderosa empresa de Stan Lee.
Agora, os dois estão de volta à Marvel. Liefeld vai desenhar o CAPITÃO AMÉRICA. Jim Lee vai ficar com o QUARTETO FANTÁSTICO. Só resta saber quanto tempo eles vão continuar nessas revistas. Para muitos leitores, esse parece ser o prenúncio do fim da Image.
Se você é fã desses caras, fique ligado!!

QUAL SERÁ O TAMANHO DO SUTIÃ DESSE CARA??!!

ID4 INDEPENDENCE DAY

OS ÚLTIMOS DIAS DA TERRA

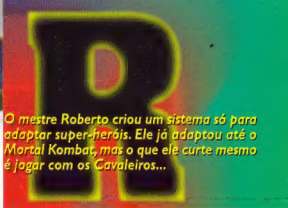
Uma nave de ataque no hangar

O feriado americano de 4 de julho, dia da independência, não significa nada para nós, aqui do lado de baixo do continente. Mas a partir do próximo 4 de julho, muita coisa vai mudar. É a data marcada para o FIM DO MUNDO!! Dos confins do universo surge uma nave alienígena com mais de 500 quilômetros de diâmetro, trazendo um único aviso: **a raça humana será destruída!!**

A sombra das naves inimigas cobre o **Central Park**, em **Nova Iorque**, e outras cidades importantes do mundo. Você não pode fugir para nenhum lugar seguro, pois não existem lugares seguros... Nem os poderosos caças F-15 americanos podem sequer abalar o ataque extraterrestre que já destruiu a Casa Branca e metade de Washington. Somente um pequeno grupo de pessoas pode salvar o mundo da destruição total. Essa é a história fantástica de **ID4**, abreviação de **Independence Day 4**, o mais esperado filme de ficção do ano, que promete colocar TORNADO, o lançamento de Spielberg para o verão americano, no chinelo. Com nomes famosos como **Jeff Goldblum** (Parque dos Dinossauros) e **Bill Pulman** (Gasparzinho), ID4 entra, antes mesmo de sua estréia mundial, para a história do cinema com vários recordes: efeitos especiais (mais de 400 ao todo) e uma campanha de marketing multimilionária de fazer inveja ao Parque dos Dinossauros.

Terror: Washington destruída!!

Quem viu o trailler com certeza está contando nos dedos os dias para a estréia.

O mestre Roberto criou um sistema só para adaptar super-heróis. Ele já adaptou até o Mortal Kombat, mas o que ele curte mesmo é jogar com os Cavaleiros...

Olha só cada maluco que apareceu no Encontro Internacional!

RPG INTERNACIONAL

Onde você pode encontrar vampiros, lobisomens, guerreiros medievais e super-heróis, todos juntos??!

Mais de 2 mil deles se encontraram no IV Encontro Internacional de Roleplaying Game, que aconteceu no Parque do Ibirapuera ,em São Paulo, no final de maio. Quem gosta de RPG estava lá vivendo incríveis aventuras nos papéis de seus personagens preferidos.

O evento contou com a presença de dois convidados ilustres: Marco Pecota (criador de jogos de miniaturas) e Greg Costikyan (autor de PARANÓIA e TOON).

Se você não conhece esse contagiante passatempo, veja a matéria dos Cavaleiros do Zodíaco na página 17

Greg Costikyan (à direita) e nosso enviado Yuri Goya. Os jogos Paranóia e Toon já estão disponíveis em português

HF INVADE A ABRIN-96 !

Além de conferir o que vai rolar na área de toys e vídeos, a HF recrutou seu gamemaníaco de plantão para fuçar na área de eletrônicos da feira. Depois de ficar praticamente grudado nos consoles, conseguimos arrancá-lo de lá. Vejam só o que ele descobriu:

SEGA

Um dos mais bonitos stands da feira, com visual moderno e boa apresentação dos produtos. Simpáticas gatas davam explicações bastante convincentes

SEGA SATURN

Logicamente o destaque era o Saturno, exposto em TVs de 14 polegadas! Que furo! A única coisa que ninguém explicou foi o motivo pra ele custar quase R$1.000,00 no Brasil se já sai por menos de US$ 300,00 lá na terra da Olimpíada???

PLAYTRONIC / NINTENDO

Nenhuma grande novidade para o SNES que a HF já não tenha destacado. É que com o Nintendo 64 na boca do forno (o nome N-64 é oficial e será usado no mundo todo) não haverá mais grandes lançamentos para o querido S-NES. A boa notícia é que a data oficial para o lançamento do N-64 aqui na terrinha é 30 de setembro (a mesma dos States). **É ESPERAR PRA VER!**

Oba! Tem novidade na banca...

Valeu galera, chegaram tantas cartas para nossa seção que a editora resolveu lançar uma revista especializada em games. Ela é produzida pela Cian, um estúdio que já produziu outras duas revistas da area e que produz um material de primeira. Agora é só você conferir na banca mais próxima.

E o Gustavo Luiz M. Ramos, que é fanzoca do Sonic, mandou um desenho dele pra gente apreciar.

Brigadão, galera! Continuem escrevendo!

Pablo Ferreira

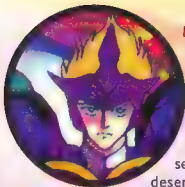
A VEZ DE SHURATO

Demorou,
mas finalmente chegou ao Brasil um dos desenhos que foram indicados como sucessores dos Cavaleiros do Zodíaco: SHURATO estreou na Manchete e veio para ficar!
Agora vocês já podem curtir as aventuras deste herói e seus amigos na tentativa de proteger o Mundo Celestial e salvar seu amigo Gai da ameaça maléfica de Shiva!!

UM PRIMO MAIS NOVO DOS CAVALEIROS?

Eles são um grupo de incríveis guerreiros! Cada um possui uma armadura superpoderosa e seus golpes são capazes de transformar montanhas em pó. A sua coragem e união só podem ser comparadas à lealdade a sua deusa protetora. Coincidência, podemos chamar assim... mas a verdade é que tanto **SHURATO** quanto Cavaleiros do Zodíaco seguem um mesmo estilo de desenho chamado **SPIRITS**. Esta "coincidência" se completa quando pensamos no **SOMMA**. O Somma é a energia interior de cada guardião. Shurato é um dos guardiões do Mundo Celestial (no próximo número você vai saber mais um pouquinho sobre eles).

A manifestação do somma em um dos poderosos golpes de Shurato

GAI

LEYGA

Todos os golpes do herói dependem desta energia. Por isso, os guardiões estão sempre treinando e desenvolvendo o seu Somma. Ou seja, o Somma é igualzinho ao Cosmo dos Cavaleiros. Existem ainda outras semelhanças menos evidentes, mas mesmo assim Shurato é divertido pra valer! É realmente um prato cheio para os fãs!!

ACIMA DE TUDO, ORIGINAL!

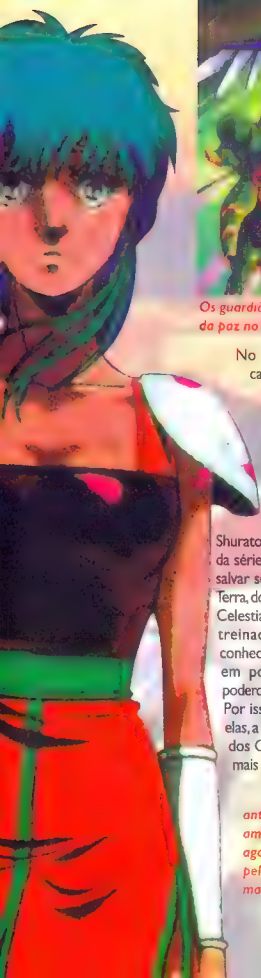
Mesmo com todas as referências aos Cavaleiros do Zodíaco, Shurato não deixa de ser um desenho criativo. A sua história, baseada em mitologia hindu, cria um clima exótico na qual se desenrola a nossa velha conhecida batalha do bem contra o mal. Esse "clima" fica mais claro quando os personagens invocam seus poderes e dizem suas frases em sânscrito (um dos idiomas mais antigos de que se tem notícia). A trama do desenho é meio complicada, recheada de intrigas e traições. Às vezes aparecem personagens desconhecidos com missões secretas, e o enredo fica bastante dramático, cheio de tramas. Mas mesmo assim sobra tempo para muito humor e, é claro, ação!! E se é ação que você quer, vamos falar um pouco disso... as cenas de ação são bem ágeis e super bem feitas. Perfeito para quem se empolgava com as batalhas dos Cavaleiros.

Na verdade, toda a animação é bem feita. Os cenários, principalmente, são muito bem desenhados. As cenas de transformação dos personagens são de dar água na boca. A belíssima trilha sonora, juntamente com o clip de abertura, merecem um comentário à parte. Infelizmente, seguindo o exemplo dos Cavaleiros e Sailor Moon, a abertura e a música original do seriado foram alteradas.

SHURATO

SHURATO, UM HERÓI DIFERENTE...

Shurato não é um típico herói conhecido por nós, brasileiros. Ele não é mais forte, mais inteligente ou mais experiente que os outros guardiões da equipe, mas pode se tornar tudo isso!

LENGUE

Os guardiães e a deusa Vishnu lutando juntos em defesa da paz no Mundo Celestial

No Japão, este herói faz bastante sucesso. Ele é do tipo carismático, bem humorado e que às vezes nem liga pela causa da sua luta. Mas o mais importante é que ele tem um grande potencial, e é isso que o torna um herói. É nas horas de necessidade que ele mostra como é hábil e poderoso. Um ótimo exemplo desse tipo de herói é **J.J.**, do desenho **ZILLION** (se você não conhece, pergunte a seu irmão mais velho, pois com certeza ele se lembra).

Shurato é exatamente assim. No início da série ele está mais preocupado em salvar seu amigo GAI e voltar para a Terra, do que com assuntos do Mundo Celestial. Ele também era o menos treinado e não tinha nenhum conhecimento sobre o somma, mas em pouco tempo torna-se um poderoso guardião e um importante guerreiro na luta contra Shiva. Por isso, aguardem novas aventuras e novas surpresas. E com elas, a mesma magia que fez dos Cavaleiros os heróis mais queridos do Brasil!!

RIUGA

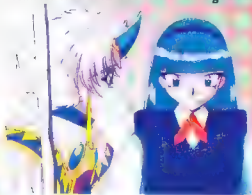
GAI, antigamente um amigo de Shurato, agora corrompido pelas forças do mal

No mês passado estreou no SBT um super desenho animado japonês que mistura elementos de Sailor Moon, Caverna do Dragão e Cavaleiros do Zodíaco. A nova série conta as aventuras de três heroínas que receberam a missão de salvar um mundo mágico com seus incríveis poderes. Elas são as...

LUCE, a (empolgada) guerreira do fogo e líder da equipe

Em **Cefiro**, um mundo situado numa dimensão alienígena e repleta de criaturas mágicas, vive uma delicada princesa chamada **Esmeralda**. Aprisionada pelo traiçoeiro **Zagard** (seu antigo protetor) no interior de uma flor, ela não tem como proteger seu reino contra a ameaça do mal. Então, reunindo suas forças, **Esmeralda** transporta três garotas terrestres para **Cefiro** a fim de que ajudassem em sua libertação. Recebidas pelo secular mago **Cléf** (que parece uma criança), as três jovens estudantes recebem globos mágicos, espadas

O bondoso CLÉF é quem desperta o poder em nossas heroínas

O GURU CLÉF tentando convencer a teimosa MARINE a se tornar uma guerreira

e armaduras que lhes conferem poderes incríveis. Movidas por um forte senso de justiça, as três juram fazer o possível para libertar a princesa Esmeralda e salvar o mundo de Cefiro das garras do implacável Zagard. Para tornar possível o cumprimento de sua missão, as **Guerreiras** deverão encontrar os gigantescos sentinelas de metal conhecidos como **Genius**. O poder desses lendários robôs gigantes é a chave para a vitória final sobre as forças de Zagard, que não descansará enquanto não destruir as garotas. No exército inimigo, quem se destaca é a sensual e cruel feiticeira **Alcion**, uma antiga discípula de Cléf. Assim, tem início a guerra mística cujo prêmio será o destino de todo um planeta. Agora, o público brasileiro pode acompanhar as aventuras de **Rayearth** todos os domingos, às 10h30, antes de **Street Fighter** e **Mega Man**. Com uma produção super caprichada, Rayearth entra na briga pela preferência entre o público que há muito tempo não tem acesso a tantos desenhos animados inéditos na TV. **Que venham mais!**

Quem são as guerreiras?

Marine: Vaidosa, mimada e antipática no início, Marine é a guerreira da água. Seu ataque energético cria um gigantesco dragão de água semelhante ao que aparece no golpe "Cólera do Dragão" de Shiryu, dos Cavaleiros do Zodíaco. É uma grande esgrimista.

MARINE, apesar de teimosa, aceita sua missão e se transforma na orgulhosa guerreira das águas

Mesmo tendo que crescer como guerreira, LUCE tem seus momentos de molecagem!

Luce: A ruivinha simpática é a líder do grupo. Seu poder é o do fogo e ela também se torna uma grande espadachim. É valente, mas um pouco imatura.

Anne: Seus óculos lhe dão um ar meio intelectual, merecidamente. Além de ser a guerreira que controla os ventos, Anne é a maior estrategista do grupo. Além de sua espada, ela também é habilidosa com arco e flecha.

Alexandre Nagado

Ficha Técnica

Título Original: **Magic Knights Rayearth**
Ano de produção: **94/95 (Japão)**
Total: **49 episódios para TV**
Baseado nos quadrinhos do estúdio CLAMP publicados na revista Nakayoshi (Ed. Kodansha).

Criação: **Mick Nekoi e Mokona Apapa**
Roteiro: **Nanasse Ohkawa, Keiko Maruo e Ossamu Nakamura**
Trilha Sonora: **Hayato Matsuo**
Design: **Atsuko Ishida e Massahiro Yamane**
Direção de Arte. **Tsutomu Ishigaki**
Produção: **Michihiko Suwa, Shigueki Nakamura e Massahito Yoshioka**
Direção Geral: **Toshihiro Hirano**
Realização: **Tokyo Movie Shinsha Co. Ltd.**
Versão Brasileira: **Gota Mágica**
Emissora: **SBT**

ANNE, a romântica e simpática guerreira dos ventos

O MALÍGNO ZAGARD, poderoso inimigo de nossas heroínas

SPELLFIRE

Guia Prático para Spellfire™

O Spellfire™ é um jogo de cartas colecionáveis para dois ou mais participantes. A idéia principal é que cada jogador construa seu próprio baralho selecionando as melhores cartas de sua coleção.

O objetivo básico do jogo é construir um império, formado por vários reinos, mas enquanto você tenta construir seu reinos seus adversários tentarão destruí-lo com cartas de campeões. Este guia prático servirá para auxiliar os novos jogadores a entender um pouco mais sobre como jogar Spellfire™.

Onde mais conseguir ajuda?

Spellfire™ - Táticas e Estratégias - Livro publicado em 4 fascículos pela Editora Abril Jovem que contém explicações detalhadas das regras e dicas sobre táticas, combinações de cartas e montagem de baralhos.

Bem, esta é uma carta típica de Spellfire™ e depois de ver bemas informações que cada carta pode carregar, vamos passar para os principais passos do jogo. Divirta-se!

1- Este é o símbolo da carta, ele representa o tipo da carta em jogo.

2- A caixa de texto tráz as características da carta bem como o logotipo do mundo em que ela se encontra.

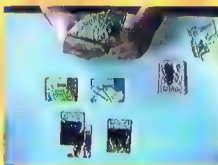
Neste caso a carta é um herói de Forgotten Realms chamado Drizzt Do Urden.

SPELLFIRE

1- Em primeiro lugar separe os dois decks, pegando um para você e um para seu amigo. O segundo passo é embaralhar as cartas de seu baralho e então começar a jogar.

2- A mesa de jogo é mais ou menos assim: Tem um espaço onde fica o maço de cartas e uma área onde as cartas serão jogadas.

3- Se tudo está pronto, vamos então ao jogo: Cada jogador deve comprar oito cartas para começar, cinco cartas iniciais e mais três cartas. Depois disso, decidam quem irá começar

4- O primeiro passo é colocar seus reinos ou fortalezas na mesa, mas atenção: só é posível colocar um de cada por turno. Esta carta fica deitada. Estas carta são as únicas que ficam numa posição diferente na mesa.

5- Agora é a vez de entrarem em jogo os campeões: eles entram em jogo junto com as cartas que você quiser colocar com eles (você pode colocar quantos quiser).

6- O ataque pode ser feito quando o oponente já estiver com reinos na mesa. Quando declarar o ataque, lembre-se que seu oponente pode colocar em jogo um outro campeão para lutar com o seu. O campeão que tiver mais nível ganha a luta.

Outro tipo de ataque é aquele em que se ataca diretamente o reino e ao mesmo tempo jogar mais cartas em cima do campeão. O defensor então pode defender com as cartas que tem na mão ou com o que ele tiver na mesa e no caso de empate, o defensor leva a melhor.

Outro detalhe é o seguinte: só quem está perdendo é que pode jogar cartas na mesa, ou seja, os aliados, itens mágicos, etc.

Depois disso jogue as magias que quiser e descarte cartas, se necessário.

O jogo então prossegue com ambos os jogadores atacando um ao outro pra ver quem destrói primeiro o oponente ou quem consegue criar o reino antes do adversário.

Muitos dos detalhes de jogo só serão descobertos na medida em que você jogar cada vez mais Spellfire. Só assim é que você se tornará um verdadeiro campeão das mesas de jogo!

Esta seqüência simplificada de um turno de jogo mostra bem os primeiros passos para se conhecer Spellfire. Lembre-se de dar uma olhada no fol;heto de regras que acompanha as cartas e também no mais novo lançamento Spellfire - Táticas e Estratégias.

Projeto
Carlos Mann e Ricardo J. F. Rodrigues
Texto
Silvio Compagnoni
Direção de Arte
Rodrigo Garcia e Cássio Bloisi
Assistentes
Alexandre, Fernando, Silvio
Editoração Eletrônica
Cian Graphics
Fotolito
Fast Graph
Vídeo
Pablo Ferreira
Consultor Técnico
Lucas Meyer

SPELLFIRE

Seja o Mestre da maior das aventuras!

Manuais com todas as regras, informações, tabelas e ilustrações para se criar as mais fantásticas aventuras do universo dos RPGs

Procure também os kits completos para viver aventuras incríveis ao lado de seus amigos. Venha enfrentar os maiores desafios do universo fantástico dos Roleplaying Games!

mais informações ligue 0800-128222

SPELLFIRE

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO SEMPRE VIVOS NA NOSSA IMAGINAÇÃO

"UM TRISTE FIM"

Olá! Sabe, eu estou triste porquê a série dos CAVALEIROS DO ZODÍACO acabou na TV e eu achei lindo o que o Sérgio escreveu na HF 23 sobre eles. E eu também queria escrever algo. Eles tocaram bem lá no fundo do meu coração, e acredito que tocaram muitas pessoas também, mas agora vão embora deixando muitas saudades. Para aqueles que acham que os Cavaleiros são uma besteira, acho que eles estão redondamente enganados. Suas aventuras mostram uma história comovente, a amizade e o amor de cinco amigos para com uma deusa, que lutam juntos por um ideal. E aquelas lutas não eram motivadas pela violência, mas sim por uma enorme amizade. Eu me orgulho muito de assistir o desenho e de colecionar várias coisas dos Cavaleiros.

JAQUELINE ARAÚJO LATINE - Guarulhos - SP

NÃO HÁ FIM ENQUANTO FORMOS AMADOS

A média de idade aqui na redação é de 28 anos. Velhinhos, não? A maioria de nós assistiu na infância o Ultraman, Nacional Kid, Robô Gigante, A Princesa e o Cavaleiro, Corrida Maluca, Tom & Jerry... o engraçado é que essas séries, muitos de vocês mais jovens, também assistem hoje. Apesar do tempo ter passado e de algumas das séries que assistíamos não serem exibidas mais, para cada um de nós elas realmente nunca acabaram, porque foram cultivadas na nossa memória e em nossos corações. Para aqueles que, como a Jaqueline, estão tristes com o término da série dos CAVALEIROS DO ZODÍACO na TV, e que acham que isso é o fim, basta acreditar que nossos ídolos não morrerão enquanto forem lembrados e amados.

Nós aqui na redação não parávamos de imaginar como poderíamos levar vocês a continuar a viver as aventuras dos personagens mais amados da TV brasileira. Depois de um *toró de idéias*, alguém se lembrou que existia o RPG e que, através dele, você, fã dos Cavaleiros, poderia participar de intermináveis aventuras com seus personagens preferidos. Agora, mãos à obra, pois a aventura continua.

***LODOSS WAR:** um bonito desenho japonês com vários elementos dos RPGs de fantasia*

A versão de RPG dos personagens da DC nunca emplacou, principalmente por causa das regras complicadas

GURPS: UM RPG PARA

Na HF 24 nós mostramos a vocês o RPG, um jogo de faz de conta no qual você pode interpretar um herói em aventuras que podem rolar tanto na Idade Média como em um cenário futurista. Agora vocês vão conhecer melhor o GURPS, o primeiro sistema de RPG genérico publicado no Brasil.

O Gurps é um RPG genérico.Vocês sabem o que isso significa? Antes do Gurps, sempre que você ia jogar um RPG em um universo diferente, tinha que aprender regras diferentes. Isso tornava o RPG um jogo difícil para pessoas ocupadas (que trabalham ou estudam).

Mas com o Gurps você pode jogar com as mesmas regras em todo tipo de universo. Dentre os inúmeros suplementos de ficção e fantasia, temos o GURPS SUPERS, o primeiro RPG de super-heróis disponível em português.

O GURPS SUPERS

O Gurps Supers foi escolhido como um dos melhores RPGs de super-heróis nos EUA. Ele superou até os jogos da Marvel e da DC (que já não existem mais).

A maior vantagem do Gurps é que você pode jogar com qualquer super-herói. Dá pra criar tanto um novo herói, com novos poderes, como adaptar aqueles que você mais gosta. Por exemplo: os X-Men, Batman, Spawn, ou até mesmo OS CAVALEIROS DO ZODÍACO.

JOGANDO GURPS

O primeiro RPG lançado no Brasil e também o mais jogado!

Jogar Gurps é fácil. Você precisa de, pelo menos, mais dois amigos, três dados comuns (de 6 lados, que chamaremos de D6), lápis, papel, criatividade e vontade de contar uma história.

Primeiro, um de vocês deverá ser o Mestre. Essa pessoa criará a história, fará o papel dos vilões e outros personagens. O Mestre deve atuar como um diretor de cinema, passando aos jogadores todas as informações necessárias para o jogo, como o cenário, as conversas com outros personagens (que não estiverem sendo interpretados pelos jogadores) e os sentidos dos jogadores (visão, audição etc.). Ou seja, eles só vêem ou escutam o que o Mestre disser. Os jogadores devem então reagir às informações do Mestre e dizer a ele o que cada personagem irá fazer ou falar. Desta forma a história vai sendo criada aos poucos.

Mas lembre-se: o Mestre não fica tentando matar ou destruir

os jogadores. Seu único dever é dar emoção e desafio aos jogos. Aí a diversão é garantida!
Os jogadores que comandam os personagens são os heróis da história (como nos filmes e gibis). Eles irão viver a aventura aos poucos e terão de enfrentar todos os desafios que o Mestre criará.

FALANDO COMO NO RPG

Jogando Gurps vocês conhecerão palavras e siglas que serão muito usadas durante os jogos. Com este pequeno glossário você poderá entender melhor as fichas que virão a seguir.

Atributos: são as características básicas dos personagens. No Gurps existem quatro atributos básicos.
São eles:
DX: agilidade, destreza
ST: força
HT: saúde, pontos de vida
IQ: inteligência, percepção
obs: para um ser humano normal, o valor dos atributos é em torno de 10.

Perícias: são habilidades que podem ser aprendidas e melhoradas. Ex.: natação, artes marciais, línguas etc.

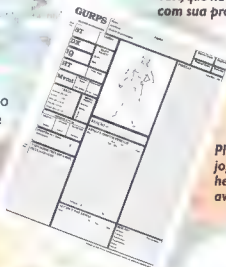
Vantagens e desvantagens: são os talentos e defeitos do personagem. Ex.: ambidestria (escrever ou fazer qualquer coisa com as duas mãos), gigantismo, bom senso, Cosmo desenvolvido.

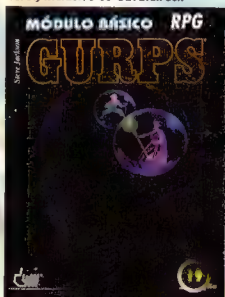
Velocidade básica: é a velocidade do personagem em metros por segundo (m/s).

Esquiva/bloqueio: capacidade de desviar ou defender um ataque.

Teste: é a jogada dos três dados que o jogador faz para verificar se conseguiu ou não fazer uma ação difícil ou com grande possibilidade de erro.

Agora, você vai ter que se segurar um pouco, pois no próximo número você aprenderá como jogar com os Defensores de

Dos RPGs de heróis, o mais conhecido foi o MARVEL SUPER HEROES, lançado pela TSR, que há alguns anos parou com sua produção

Planilha na qual os jogadores "montam" seu herói para viver as aventuras

Um dos suplementos mais vendidos de Gurps. Com ele, vocês podem jogar com qualquer herói, inclusive os Cavaleiros!!

NOME: SEIYA
HERÓI PRINCIPAL

ATRIBUTOS

ST 14
DX 25
IQ 13
HT 18

PONTOS DE VIDA: 18
ESQUIVA/BLOQUEIO: 12

VANTAGENS PRONTIDÃO, REFLEXOS DE COMBATE, COSMO DESENVOLVIDO 10 NIVEIS (CD 10)

DESVANTAGENS CODIGO DE HONRA, EXCESSO DE CONFIANÇA, VOTO X 2 (ENCONTRAR SUA IRMA PROTEGER E HONRAR ATENA).

PERÍCIAS

ARTES MARCIAIS - 25
CONCENTRAÇÃO DO COSMO - 18
BICICLETA 13
FUTEBOL 15

GOLPES

ATRIBUTOS	DANOS
METEORO DE PEGASUS - 25 (P/ TESTE)	10D (1PT DE COSMO)
CENTELHA DE PEGASUS - 25 (MEGA METEORO)	10D (1PT DE COSMO)
PEGASUS ROLLING CRASH -25	12D (2PTS DE COSMO)

ARMADURA DE PEGASUS

ABSORÇÃO: 30 PTS.
RESISTÊNCIA: 500 PTS.

E S C R I T U R A

NOME: MARIN (AGUIA)
HEROÍNA SECUNDÁRIA

ATRIBUTOS

ST 13
DX 22
IQ 15
HT 18

PONTOS DE VIDA: 18
ESQUIVA/BLOQUEIO: 10

VANTAGENS: PRONTIDÃO, REFLEXOS DE COMBATE, COSMO DESENVOLVIDO 9 NÍVEIS (CD 9).

DESVANTAGENS: CÓDIGO DE HONRA, SENSO DE DEVER, VOTO X 2 (SERVIR AO SANTUÁRIO E A ATENA, E NUNCA TIRAR SUA PRÓPRIA MÁSCARA)

PERÍCIAS

ARTES MARCIAIS - 20
CONCENTRAÇÃO DO COSMO 20
ENSINO - 18

GOLPES

ATRIBUTOS	DANOS
ÁGUIA DE FOGO - 20	9D (1PT DE COSMO)

ARMADURA DA ÁGUIA

ABSORÇÃO: 30 PTS.
RESISTÊNCIA. 500 PTS

NOME: SHINA (COBRA)
HEROINA SECUNDÁRIA

ATRIBUTOS

ST	14		
DX	22	PONTOS DE VIDA:	18
IQ	12	ESQUIVA/BLOQUEIO:	11
HT	18		

VANTAGENS PRONTIDÃO, REFLEXOS DE COMBATE, COSMO DESENVOLVIDO 9 NÍVEIS (CD 9), EMPATIA COM ANIMAIS .

DESVANTAGENS VOTO X 2 (SERVIR ATENA E NUNCA TIRAR A PROPRIA MÁSCARA).

PERÍCIAS

ARTES MARCIAIS - 20
CONCENTRAÇÃO DO COSMO - 20

GOLPES

ATRIBUTOS	DANOS
VENHA, COBRA - 20 (P/ TESTE)	9D (1PT DE COSMO)
GARRAS DE TROVÃO - 20	9D (1PT DE COSMO)

ARMADURA DA COBRA

ABSORÇÃO: 30 PTS.
RESISTÊNCIA. 500 PTS

NOME: AIÓRIA (LEÃO ZODIACAL)
HERÓI SECUNDÁRIO/VILÃO

ATRIBUTOS

ST	17		
DX	30	PONTOS DE VIDA:	20
IQ	15	ESQUIVA/BLOQUEIO:	14
HT	20		

VANTAGENS. PRONTIDÃO, REFLEXOS DE COMBATE, COSMO DESENVOLVIDO 15 NÍVEIS (CD 15).

DESVANTAGENS CODIGO DE HONRA, SENSO DE DEVER, VOTO (SERVIR AO SANTUARIO E A ATENA)

PERÍCIAS

ARTES MARCIAIS - 27
CONCENTRAÇÃO DO COSMO - 20

GOLPES

ATRIBUTOS	DANOS
CAPSULA DO PODER - 27	15D (2 PTS DE COSMO)
PATA DO LEÃO - 27 (MEGA METEORO)	13D (1PT DE COSMO)

ARMADURA DO LEÃO

ABSORÇÃO: 50 PTS.
RESISTÊNCIA: 700 PTS.

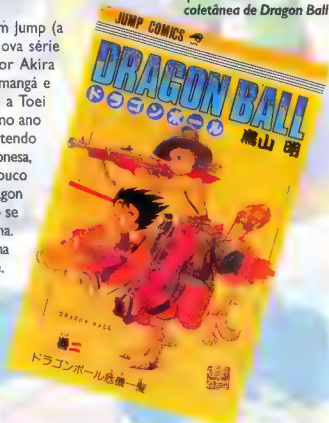
Há pouco mais de um ano, no primeiro número da Heróis do Futuro, apresentamos na capa DRAGON BALL como o principal substituto dos **Cavaleiros do Zodíaco**. Como **Dragon Ball** demorou um pouco para aparecer na nossa telinha, não teve pra ninguém: **Cavaleiros ganhou disparado!!**

Mas pelo volume de cartas que temos recebido, e com a proximidade do lançamento do desenho na TV, chegou a hora de iniciarmos a **"revanche"** de Dragon Ball.

Para isso, convidamos uma galera super especializada pra escrever tudo sobre esse herói, encabeçada por Yuri Goya. A partir desse número, você vai curtir pelo menos duas páginas de Dragon Ball. Por isso, se tem alguma dúvida sobre o desenho, mande sua carta pra nós, aos cuidados do Yuri, que aí vamos fazer as matérias pra saciar a sede de conhecimento de vocês!

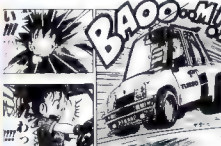
O INÍCIO

Em 1985, na revista semanal Shonen Jump (a mesma dos Cavaleiros), pintou uma nova série chamada DRAGON BALL, criada por Akira Toryama. Como a série estourou no mangá e logo se tornou uma febre nacional, a Toei Company fez o desenho animado logo no ano seguinte. Desde então ele vem se mantendo como um dos maiores sucessos da TV japonesa, com exibição semanal constante. Em pouco tempo o Japão ficou pequeno para o Dragon Ball. Como era de se esperar, o sucesso se repetiu pela Ásia, Europa e América Latina. E até mesmo a conservadora TV americana se rendeu ao carisma desta fantástica série. Agora, finalmente, vamos ter a oportunidade de acompanhar esta saga que conquistou o mundo. Com estréia prevista para agosto no SBT, Dragon

Capas do segundo e quinto volumes da coletânea de Dragon Ball

Ball, se bem aproveitado, vai causar uma agitação entre os fãs de animação japonesa.
Com os japoneses a agitação foi tanta que, aproveitando o sucesso, a série tomou conta de toda a mídia. Seus 42 volumes reunindo as histórias em quadrinhos, seus especiais em vídeo, CDs e até mesmo salsicha (!!) tornaram-se sucesso de vendas na terra do sol nascente. Os jogos de vídeogame com os personagens são conhecidos mesmo em países onde o desenho não é exibido, tornando Dragon Ball um dos desenhos nipônicos mais conhecidos fora do Japão.
Ele gerou uma adaptação em live action produzida em Hong Kong, feita sem muitos recursos, mas com boa vontade. Esta produção é a maior prova de que Goku e seus companheiros são tão amados fora do Japão como dentro dele.
Aqui no Brasil muitos acham que DRAGON BALL é sinônimo de animação japonesa. É também o desenho não traduzido mais assistido dos últimos tempos em nosso país, e mesmo aqueles que não curtem animação japonesa recenhecem que existe algo de especial nessa série.
E como todo o sucesso, logo Dragonball "deu cria". Como os fãs não se contentaram somente com a história original do mangá (Dragonball / Dragonball Z), os produtores tiveram de fazer uma nova série tendo novamente o pequeno Goku como herói principal. O nome desta nova série é DRAGONBALL GT, e como os seus antecessores, conquistou o público japonês. E, quem sabe, também conquistarão o mundo...
No Brasil, a estréia está marcada para agosto (ainda a confirmar), quando finalmente o Brasil fará parte do time dos países invadidos por Goku e companhia. Agora é só esperar a estréia no SBT. Falta pouco para entrarmos no fascinante universo de DRAGONBALL!!

Yuri Goya

Kamesennin demonstra pela primeira vez o famosíssimo golpe "Kamehameha"

Bulma quase atropela o almoço de Goku... o início "desastrado" de uma longa amizade

Junte num tabuleiro: uma centena de morcegos saindo da lareira, zebras e rinocerontes em disparada pela sala, um pelicano chato, aranhas e mosquitos gigantes, elefantes destruidores, plantas carnívoras, cipós traiçoeiros, crocodilos no porão e areia movediça no sótão! **Ah, sim!** Não esqueça de um jovem leão nada amistoso. Coloque tudo isso nas mãos da superequipe de efeitos especiais da **Industrial Light & Magic**, sob a supervisão de **Stephen L. Price** e **Mark Miller**. O que vai sair desse caldeirão maluco é um novo filme... **JUMANJI**, estrelado por **ROBIN WILLIAMS**.

Nem precisa dizer que o forte do filme é ditado pela mágica da computação gráfica. É ela que dá vida a elefantes virtuais, macacos assassinos e uma infinidade de animais que o tabuleiro de **Jumanji** liberta. A cada lance de dados, um novo efeito especial invade a tela. São 140 efeitos em todo o filme, que

Elefantes virtuais e zebras digitalizadas causam um fuzuê danado!

mobilizou uma equipe de mais de 300 pessoas.

Com a mesma técnica de O PARQUE DOS DINOSSAUROS, vários animais foram criados para destruir uma mansão inteira. É o que você acompanha na seqüência de fotos de produção dos macacos do filme. Seguindo os mesmos passos de TOY STORY, primeiro produz-se os animais em "estruturas de arame", dando então uma cobertura de pele texturizada. Em seguida, os pêlos são adicionados e você tem uma dúzia de macacos prontos pra quebrar tudo!

Mas os astros dos efeitos não saíram da telinha do computador. Pelo menos, não totalmente. O diretor Joe Johnston escolheu o leão para ser vedete do filme. Não poderia ser um leão de verdade, pois geralmente eles não obedecem às ordens dos diretores. Mas um computador não conseguiria reproduzir um felino com precisão, principalmente em cenas com closes. Foi então que se criou um boneco totalmente articulado e controlado por computador, com alguns efeitos superficiais em computação gráfica. Como sua juba, por exemplo, que exigiu a criação de um programa especial para que milhões de "fios de cabelo" parecessem reais. Outro "**ator**" de expressão em **Jumanji** é o crocodilo que nada graciosamente na sala de Robin Williams. O grande mérito vai para a equipe que conseguiu controlar um monstro mecânico dentro d'água.

Temos então a receita de um jogo maluco que faz com que você participe de cada jogada!

Leonardo Bussadori

Os macacos aí ao lado, criados em computador, estão quase prontos... só faltam os pêlos

Os especialistas em efeitos especiais constroem e destroem a mansão com todo o cuidado. Afinal, no filme ela tem de parecer de verdade

NO CAPÍTULO ANTERIOR NOSSO ANIMADOR RECEBE A VISITA DE TRÊS CURIOSAS CRIATURAS...

...É VERDADE QUE OS COMPUTADORES VÃO TIRAR O LUGAR DOS ANIMADORES?

ÃH?... CLARO QUE NÃO!.. EH... ESPERE AÍ... QUEM SÃO VOCÊS AFINAL DE CONTAS?

OS IRMÃOS UMBÍGUOS!!

EU... SOU O UMBÍGUO MAIS VÉIO!...

EU,... O UMBÍGUO MAIS NOVO!..

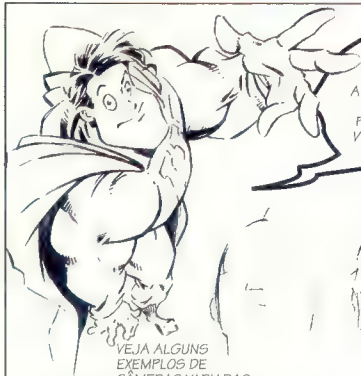
E EU, ...SOU O UMBÍGUO DO MEIO!

..ENTÃO TÁ. EU SOU O ANIMADOR PATTO SCORPIO E DEPOIS QUE EU TERMINAR AQUI...

...RESPONDEREI SUAS PERGUNTAS COM TODO PRAZER! AGORA, COM LICENÇA...

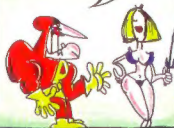
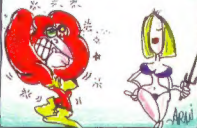
POR QUÊ?
POR QUÊ O COMPUTADOR NUM VAI TOMÁ O LUGAR DO ANIMADOR?
POR QUE O COMPUTADOR É MAIS UMA FERRAMENTA A SERVIÇO DO ANIMADOR!
UMA FERRAMENTA PODEROSA E...
SOFISTICADA SIM,...
MAS É NECESSÁRIO CONHECER TÉCNICAS E PRINCÍPIOS BÁSICOS DE ANIMAÇÃO PARA USÁ-LA BEM!
QUI NEGÓCIO É ESSE DI PRINCÍPIOS...
...BÁSICOS!
...SE UMA AÇÃO NA TELA DE CINEMA DEMORAR 1 SEGUNDO, ELA COBRE 24 QUADROS DE FILME; SE A AÇÃO LEVAR MEIO SEGUNDO COBRIRÁ 12 QUADROS E ASSIM POR DIANTE!
BEM,...
1 SEGUNDINHO SÓ, MANO?
24 QUADRO?
É,... MANO!
24 QUADROS! PÔ, MEU!
FLIP! VAI NTINUAR NA HF 31
1 SEGUNDO DE FILME

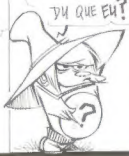
aprenda a

OLÁ MOÇADA! NESTA AULA NÓS VAMOS FALAR SOBRE ANGULAÇÃO! A ANGULAÇÃO É O MODO PELO QUAL A CÂMERA VÊ O PERSONAGEM. O ÂNGULO DE VISÃO NÃO DEVE SE PRENDER AOS MOVIMENTOS DO PESCOÇO!
VEJA ALGUNS EXEMPLOS DE CÂMERAS VARIADAS.
TENTE COPIAR ESSES DESENHOS VÁRIAS VEZES PARA DECORÁ-LOS
LEMBRE-SE: OS DESENHOS SERVIRÃO APENAS COMO BASE PARA QUE VOCÊS APRENDAM A MUDAR OS ÂNGULOS UTILIZADOS PARA MONTAR OS HERÓIS.

desenhar

por CARLOS MOTA e FABRICIO GRELLET

RAN/ Salvador

ANORMAL X CAPITÃO WONDER / Aran

CANIBYTES/ Vilela

OS UMBÍGUOS / Márcio Nicolosi

É uma pena que o nosso espaço seja tão pequeno! Mas pode ter certeza que mesmo que sua carta não seja publicada, ela é muito importante pra nós. Então, quem estiver enviando sua carta, não esqueça de escrever no envelope pra qual seção está mandando.

Antônio M. dos Santos - São Paulo/SP

ELOGIOS, ELOGIOS...

• Essa revista é massa! Eu curto muito a HF e não poderia deixar de escrever para elogiar... Aquela matéria sobre Goku na HF 25 estava demais! Desde que li sobre ele , venho esperando que Dragon Ball seja exibido no Brasil. Enquanto isso não acontece, nós temos a HF sempre a postos!

Tenho algumas sugestões e dúvidas: 1. Que tal algo sobre os desenhos da Warner? 2. Os heróis da Image podem vir a ser publicados no Brasil? 3. Existe algum super-herói americano chamado Wildstar?

Adios, Amigos!

Marcelo J. Rosa - Uberaba-MG

• *E aí Marcelo? Acho que você pegou legal o espírito da HF. Mesmo que as coisas demorem pra aparecer no Brasil, a gente acompanha de perto, contando sempre tudo o que está rolando. No caso de Dragon Ball, você já deve estar sabendo da sua estréia! Fique atento porque a gente vem com mais novidades por aí.*

Ricardo L. da Silva - Paulínia/SP

Quanto às questões, aí vai: 1. A idéia sobre a Warner já foi anotada. Apesar de muita gente gostar de Animes, não dá pra esquecer a animação americana; 2. Prepare-se, pois além de SPAWN, a Abril deve lançar SAVAGE DRAGON. A Globo deve contra-atacar com WILDCATS do astro JIM LEE e GEN 13, uma sensação no mercado americano. Aguarde! A guerra das HQs vai pegar fogo e a HF vai estar em cima dando a melhor cobertura; 3. WILDSTAR é um herói da Image criado e desenhado por JERRY ORDWAY, um dos desenhista mais importantes do Super Homem.

UMA DÚVIDA CURIOSA

• Após publicarem os desenhos dos leitores, o que vocês fazem com eles? Deixam nos arquivos ou alguém fica com ele de lembrança?

Davi J.M. de Souza - Rio de Janeiro-RJ

• *Bem, a gente tem uma lareira aqui na redação e toda a correspondência fica guardada para o inverno... Quanto aos desenhos, a gente registra na nossa autoria e vende para o exterior, ou você pensa que só publicar revista dá dinheiro?!*

BRINCADEIRINHA!! Antes que todo mundo ache que somos sacanas, fique sabendo que todo o material fica guardado. Aliás, muitos deles estão fazendo parte de uma exposição com os desenhos dos leitores, organizada pelo CLUBE DOS HERÓIS DO FUTURO, que irá rodar pelo país com apoio de empresas locais, começando por Fortaleza-CE, graças à loja REVISTAS E COMPANHIA.

Fique ligado que faremos uma cobertura dessa exposição. Veja nesta página algumas dessas obras-primas. MANDE TAMBÉM A SUA!!

Davi J. M. de Souza - Rio de Janeiro/RJ

ATENÇÃO - Muita gente tem escrito pedindo endereços de lojas que vendam comics, cards, toys, camisetas e vídeos. Enfim, memorabilia em geral. Por isso, estamos cadastrando todas as lojas, para podermos divulgá-las futuramente. Escreva pra nós dando o nome e endereço de sua loja ou banca predileta.

CINEMA E ESPETÁCULO PREMIÈRE CLUB

apresentam

1ª Convenção Nacional do Ultraman

IMPERDÍVEL!

Comemorando os 30 anos de um dos maiores heróis do universo

- Você vai conhecer os novos lançamentos em vídeo da **Intermovies** e ver os melhores episódios do Ultraman e Ultra Seven!
- Os experts da revista Heróis do Futuro, **Alexandre Nagado** e **Pablo Ferreira**, estarão apresentando toda a história do herói e sua família: a origem, os segredos de filmagem e muito mais!
- Videoclipes exclusivos com imagens nunca antes mostradas de toda a família Ultra, incluindo desenhos animados norte-americanos e japoneses!
- Lançamento da edição especial da revista *Heróis do Futuro* toda dedicada ao Ultraman!
- E veja ainda um artista plástico grafitando ao vivo e uma exposição montada especialmente para a convenção, com brinquedos, livros, kits e tudo aquilo que você sempre quis de seu herói preferido!
- Sorteio de brindes incríveis!

Local:
Auditório Elis Regina - Av. Olavo Fontoura, 1209 - Parque Anhembi
Data: Domingo, dia 04 de agosto de 1996

NÚMERO LIMITADO DE INGRESSOS!
GARANTA JÁ O SEU!

Venda exclusiva:
COMIX BOOK SHOP - Al. Lorena, 1771 - Jardins - fone: (011) 883-2507
Al. Jaú, 1998 - Jardins - fone: (011) 3061-3893
Memorabília - Rua Humberto I, 877 - Vila Mariana - fone (011) 549-9960

Apoio: